DOCUMENT RESUME

ED 343 381 FL 019 833

AUTHOR Wicke, Rainer E.
TITLE Komm, Lass dir was erzahlen. Versuch einer Methodologie zum Geschichtenerzahlen fur Deutsch (A Methodology for Storytelling in the German Language Classroom).
INSTITUTION Alberta Dept. of Education, Edmonton. Language Services Branch.
PUB DATE 92
NOTE 51p.; The idiomatic first phrase of the title might be translated: "Come, It's Time for a Story".
PUB TYPE Guides - Classroom Use - Teaching Guides (For Teacher) (052)
LANGUAGE German

EDRS PRICE MF01/PC03 Plus Postage.
DESCRIPTORS *Class Activities; *Classroom Techniques; Elementary Education; FLES; *German; Illustrations; Second Language Instruction; *Story Telling; Teaching Guides

ABSTRACT

A methodology is presented for storytelling in the elementary school German language classroom. Intended for the instructor in Alberta, this guide is illustrated with examples of types of activities and techniques useful for teaching German to the elementary school student. (JC)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED343381

RAINER E. WICKE

KOMM, LASS' DIR WAS ERZÄHLEN

Versuch einer Methodologie zum Geschichtenerzählen für Deutsch

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

☐ This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.
☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.

• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY
S. Wolodko

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

A METHODOLOGY FOR STORYTELLING IN THE GERMAN LANGUAGE CLASSROOM

Language Services

Alberta EDUCATION

FL019833

BEST COPY AVAILABLE

RAINER E. WICKE

KOMM, LASS' DIR WAS ERZÄHLEN

Versuch einer Methodologie zum Geschichtenerzählen für Deutsch

A METHODOLOGY FOR STORYTELLING IN THE GERMAN LANGUAGE CLASSROOM

FL0079833

INHALT

	Seite:
Vorwort	
I VORBEREITUNG ZUM ERZÄHLEN	1
1 Nacherzählung einmal anders	1
2 Einsatz von Mimik und Gestik	2
3 Geschichten aus alten Zeitungen und Prospekten	6
4 Bildergeschichten	10
5 Filme als Ausgangspunkt für Erzählungen	18
6 Das Geräuschtonband	19
II DIE ERGÄNZUNG VON GESCHICHTEN	20
1 Lückengeschichten	20
2 Geschichten mit offenem Ende	22
3 Märchen einmal anders	24
III ASSOZIATIONSÜBUNGEN	28
1 Diareihen und Geschichten	28
2 Einzelbilder	29
3 Die Erstellung von Collagen	31
4 Stichwörter als Hilfe	33
5 Musik und Stories	34
6 Gegenstände als Auslöser	35
IV SPONTANES ERZÄHLEN	37
1 Die Kreisgeschichte	37
2 Fang den Ball	37
V WRITE YOUR OWN STORY	38
1 Die Themenvorgabe	38
VI DIE FREIE ERZÄHLUNG	40
Neun Regeln des Erzählens	41

V O R W O R T

Der Gedanke, eine leicht nachzuvollziehende Methodologie des Geschichtenerzählens im Fremdsprachenunterricht zu entwickeln, entstand nach der Lektüre und Übersetzung des Buches „Once Upon A Time" von John Morgan und Mario Rinvolucri, welches nach meiner persönlichen Einschätzung hervorragende Gedanken zum Bereich des Erzählens beinhaltet,[1] jedoch für Anfänger mitunter schwer nachzuvollziehen ist, da die Autoren doch einige Grundkenntnisse voraussetzen.
In Zusammenarbeit mit dem Hessischen Institut für Lehrerfortbildung wurde eine erste Methodologie entwickelt und in mehreren Lehrgängen zum Thema"Literatur im Fremdsprachenunterricht" überarbeitet.
Nach einem deutsch-dänischen Workshop zum Geschichtenerzählen, den ich gemeinsam mit dem Fachbereichsleiter Neue Sprachen des Hessischen Instituts für Lehrerfortbildung-Herrn Christoph Edelhoff- in Skarrildhus/Jütland durchgeführt hatte, entstand der Gedanke der Übertragung der Methodologie auf den Bereich Deutsch als Fremdsprache.
Die Einladung des Modern Language Council der Alberta Teachers´Association, einen Workshop in Calgary zu gestalten, wurde daher als willkommener Anlaß empfunden, die Gedanken auch weiter zu entwickeln.
Die vorliegenden Hinweise zum Geschichtenerzählen sollen aufzeigen, wie jeder interessierte Lehrer - unter Verwendung einfacher und leicht zugänglicher Materialien - sich in diese Thematik einarbeiten kann.
Der vorgestellte Katalog hat lediglich Vorschlagscharakter, d.h. er kann und muß von jedem Lehrer- nach den jeweiligen individuellen Bedürfnissen oder nach denen der betreffenden Lerngruppe- erweitert, gekürzt oder modifiziert werden.

R.E.Wicke

---

1) John Morgan, Mario Rinvolucri:Once Upon A Time, Using Stories in the Language Classroom, Cambridge 1983. Deutsche Fassung i.d.Übersetzung v.R.E.Wicke Geschichten im Englischunterricht,Erfinden, Hören und Erzählen, München 1985.

I VORBEREITUNG ZUM ERZÄHLEN

Im folgenden sollen hier verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie man Schüler, die sich bisher noch nie mit dem Geschichtenerzählen befaßt haben, langsam an das (freie) Erzählen gewöhnen kann.
Dem traditionellen Konzept der Nacherzählung wird hier bewußt eine Absage erteilt, da diese Form der Wiedergabe einer Geschichte durch alle Schüler dem angestrebten Ziel der kreativen Eigentätigkeit entgegenwirkt.Vielmehr soll auch in dieser Phase bereits aufgezeigt werden, daß es durchaus möglich ist, die Schüler auch zu Beginn des Projektes Geschichtenerzählen am Unterrichtsgeschehen zu beteiligen.

1)NACHERZÄHLUNG EINMAL ANDERS

Wie bereits eingangs erwähnt wurde, soll bewußt darauf verzichtet werden, auf die traditionelle Form der Nacherzählung (der Lehrer liest eine Geschichte vor, alle Schüler schreiben diese auf)zurückzugreifen.
Der Lehrervortrag, bzw. der freien Erzählung des Lehrers soll jedoch ein hoher Stellenwert eingeräumt werden. Um zu vermeiden, daß Demotivationserscheinungen beim Nacherzählen auftreten, soll hier folgende Methode erwähnt werden, die unter anderem auch von Morgan und Rinvolucri empfohlen wird:[1)]
Der Lehrer teilt seine Lerngruppe in zwei Untergruppen auf, von denen eine in einem anderen Klassenraum untergebracht wird. Jeder der Untergruppen erzählt der Lehrer eine andere Geschichte. Nach einer angemessenen Vorbereitungszeit, in welcher sich die Schüler auch Notizen anfertigen können, werden beide Gruppen zusammengerufen. In der sich anschließenden Plenarphase sucht jeder Schüler sich einen Partner, dem er die ihm vorgetragene Geschichte selbständig wiedererzählt.
Die Vorteile dieses Verfahrens sind offensichtlich:
Jeder Schüler bekommt durch seinen eigenen Partner

1) Once Upon A Time, S.5-7.

einen Einblick in eine ihm neue Geschichte. Darüberhinaus erhalten die Kinder Gelegenheit, sich sofort an das Erzählen von Geschichten zu gewöhnen. Sollte es sich bei der betreffenden Lerngruppe um Kinder handeln, die auch bei der Verwendung von Notizen (noch) nicht in der Lage sind, eine Geschichte frei zu erzählen, so spricht nichts dagegen, daß man die beiden vorgetragenen Geschichten verschriftlichen lässt und die Schüler danach zum Austausch der Ergebnisse auffordert.
Dies Verfahren eignet sich auch besonders für den Einsatz in Parallelklassen, die auf diese Art und Weise in Kontakt treten können.
Wichtig ist vor allem, daß die Schüler bereits zu Beginn einer Einheit Geschichtenerzählen einen entsprechenden Freiraum eingeräumt bekommen, in dem sie selbst tätig werden und miteinander kommunizieren.
Der Lehrer hat bei diesem Verfahren beratende und unterstützende Funktion, d.h. er hilft bei unbekannten Vokabeln und Strukturen oder erklärt unverstandene Passagen.

2)EINSATZ VON MIMIK UND GESTIK

Gerade für Anfängergruppen ist es besonders wichtig, während des Erzählvorganges zusätzliche Verstehenshilfen durch die Illustration der Handlung zu geben. Mimik und Gestik können während einer Erzählung ebenso wertvoll sein, wie die später erwähnten Bilder und Zeichnungen.[1] Je nach seiner Zielsetzung muß der Erzähler entscheiden, ob er seine Geschichte ruhig und scheinbar passiv auf einem Stuhl sitzend vorträgt- oder ob er dies vehement gestikulierend und mit entsprechender Untermalung durch mimische Gestaltung in Bewegung vor seiner Lerngruppe tut.
Im folgenden sollen zwei Beispiele aufgeführt werden, die sich besonders zum Einsatz von Mimik und Gestik eignen.

---

1)Siehe S. 28-31.

Von der Frau, die eine große Flasche kaufen wollte

Eine Frau ging zum Kaufmann und wollte eine Flasche kaufen. Der Kaufmann brachte eine Flasche, die war
soo groß. — Deute die Größe an (Handbewegung)

Ablehnende Handbewegung (Gesichtsausdruck) — «Die ist viel zu klein», sagte die Frau.
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
sooooo groß. — Erneute Andeutung
«Die ist viel zu klein», sagte die Frau.
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
soooooooo groß. — usw.

usw. — «Die ist viel zu klein», sagte die Frau.
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
sooooooooooooooooo groß.

Zustimmung andeuten — «Die ist richtig», sagte die Frau. «Was kostet sie denn?» — Typische Bewegung d. Geldzählens
«Die kostet hundert Mark», sagte der Kaufmann.

Deutliche Ablehnung — «Oooh, die ist ja viel zu teuer», sagte die Frau. «Geben Sie mir eine kleinere Flasche.»
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
soooooooo groß. — Andeutung der Größe
«Was kostet die denn?» fragte die Frau.
«Die kostet fünfzig Mark», sagte der Kaufmann.

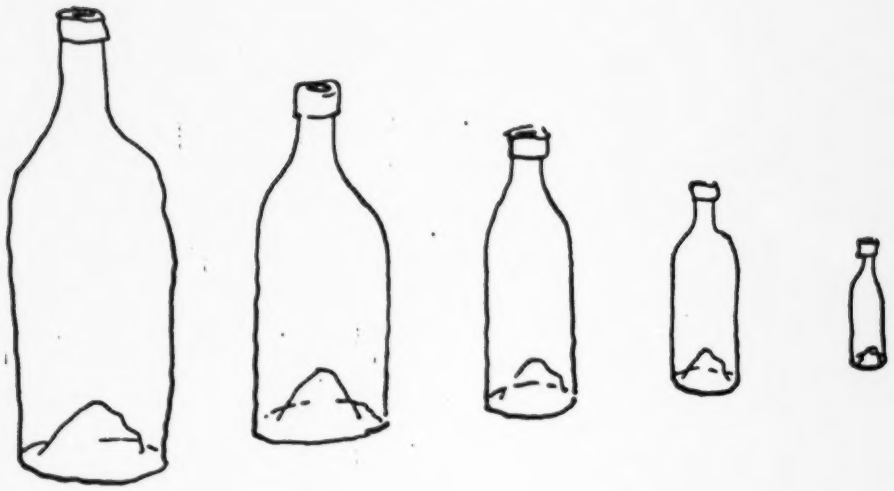
Ablehnung, usw. — «Oooh, die ist ja viel zu teuer», sagte die Frau. «Geben Sie mir eine kleinere Flasche.» — usw.
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
sooooo groß.
«Was kostet die denn?» fragte die Frau.
«Die kostet zwanzig Mark», sagte der Kaufmann.
«Oooh, die ist ja viel zu teuer», sagte die Frau. «Geben Sie mir eine kleinere Flasche.»
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
soo groß.
«Was kostet die denn?» fragte die Frau.
«Die kostet fünf Mark», sagte der Kaufmann.
«Oooh, die ist ja viel zu teuer», sagte die Frau. «Geben Sie mir eine kleinere Flasche.»
Da holte der Kaufmann eine Flasche, die war
soooooooo klein.
«Was kostet die denn?» fragte die Frau.
«Die kostet fünfzig Pfennig», sagte der Kaufmann.

Nicke mit dem Kopf — «Die nehme ich», sagte die Frau, zahlte und ging. — Zähle das Geld hin

Diese Geschichte wurde dem Buch von Heinrich Hannover entnommen: Das Pferd Huppdiwupp und andere lustige Geschichten, rororo , Rotfuchsreihe, S.73-74.

Diese Geschichte eignet sich aufgrund ihres geringen Schwierigkeitsgrades besonders für den Einsatz in Anfängergruppen mit geringen Deutschkenntnissen. Sicherlich lassen sich noch -zusätzlich zu den auf der vorigen Seite vorgeschlagenen- weitere Hilfen für das Verständnis einer solchen Geschichte geben. Unter anderem kann auch die zeichnerische Darstellung der Flaschen in verschiedener Größe (Tafelbild/Overhead-Folie)hilfreich sein:

Vgl.:Originalgeschichte in Hannovers Buch



Eine durchaus interessante Aufgabe für die Schüler kann darin bestehen, eine ähnliche Geschichte zu entwerfen, bezw. mit Gegensätzen zu arbeiten.
Da Wortschatz und Strukturen der ursprünglichen Geschichte relativ limitiert sind, dürfte es die Kinder nicht überfordern, eine ähnliche Handlung zu erfinden.

Eine weitere Möglichkeit des sinnvollen Einsatzes von Mimik und Gestik lässt sich an einer weiteren Geschichte aufzeigen, die ich bei der Lektüre von Once Upon A Time fand, und die ich ins Deutsche übersetzt habe:[1)]

Machen Sie ein zerfurchtes Gesicht — Frau Peters

Frau Peters war 80 Jahre alt und sie ging am Stock. Ich trug immer ihren Einkaufskorb vom Supermarkt nach Hause. Eines Tages zeigte sie mir eine Flasche, die sie gekauft hatte. Auf dem Etikett stand: Ein Schluck dieser Medizin macht Sie zwanzig Jahre jünger.

Stützen Sie sich auf einen Stock — Tragen Sie einen Korb

Sie humpelte die Stufen hinauf und verschwand in ihrem Haus.

Klettern Sie scheinbar einige Stufen hinauf.

Als ich Frau Peters am nächsten Tag sah, ging sie kerzengerade. Ihr Stock war verschwunden und sie winkte mir zu. Am Sonntag ging ich im Park spazieren.

Gehen Sie betont aufrecht — Winken Sie jemandem zu

Frau Peters saß auf einer Bank. Sie trug ein elegantes Kleid und einen Schal. Sie sah aus wie eine Vierzigjährige.

Setzen Sie sich auf einen Stuh — Deuten Sie ein elegantes Kleid an; binden Sie sich einen Schal um.

In der nächsten Woche traf ich sie wieder im Park. Sie trug Jeans und einen Pullover. Ich setzte mich neben sie und hielt ihre Hand. Ich lud Sie ins Kino ein. Sie sagte, daß sie sich nur umziehen wollte. In einer Stunde wollte sie wieder da sein.

Deuten Sie hautenge Jeans an — Halten Sie eine imaginäre Hand.

Nach einer Stunde ging ich zu ihrem Haus. Ich klopfte an die Tür, aber niemand antwortete. Ich hämmerte an die Tür, aber es kam keine Antwort.

Klopfen Sie vorsichtig an eine Tür

Hämmern Sie mit beiden Fäusten gegen die Tür/Tafel

1) Vergleiche Mrs. Peters: Once Upon A Time, S.20.

Sicherlich bietet das offene Ende der Geschichte eine gute Möglichkeit, die Schüler aufzufordern, die Geschichte weiterzuerzählen. Bei der Erzählung können die Kinder auch zusätzliche Dinge erfinden.

3) GESCHICHTEN AUS ALTEN ZEITUNGEN UND PROSPEKTEN

Der Gedanke, unter Verwendung von alten deutschen Zeitungen- bezw. Sätzen und Wörtern aus Artikeln- einen neuen Text zu erstellen, entstand durch eine Spielanleitung aus einer Druckschrift des Hessischen Institutes für Lehrerfortbildung.[1)]

In Abwandlung dieser Anleitung können lernschwächere Grupper, bzw. Gruppen, die nur über geringe Kenntnisse verfügen, dazu aufgefordert werden, unter Verwendung von Teilen aus einer oder mehreren deutschsprachigen Zeitungen und Magazinen eine neue Geschichte zu entwerfen.

Sicherlich erfordert diese Übung eine große Portion Erfindungsgeist. Das folgende Beispiel verdeutlicht jedoch relativ schnell, wie aus einer scheinbar zusammenhanglosen Sammlung an Worten und Satzfetzen ein sinnvoller Text entstehen kann.

---

1)Vgl.:Peter Mohr, Helmut Vollmer,„Spielen im kommunikativen Englischunterricht",Druckschriftenreihe des Hessischen Institutes für Lehrerfortbildung, Druckauftrag Nr. 708/0278,„Front Page",S.41/42, Fuldatal, Kassel,1978.

Unsinn
Durch
Hinein ins Schlaraffenland
Ereignis
Fortbildung
Ein kleines literarisches
Aus
in
der
langen
LITERATUR
ECHTEN
Frecher Raub
Fertig ist die Laube
Unterricht und
Der
Rettung
ZEITUNG
MACHEN SIE MAL
Mühe
der
Aus der Hölle

MACHEN SIE MAL ECHTEN **Unsinn**

in Unterricht und Fortbildung .

Hinein ins Schlaraffenland der LITERATUR : Rettung Aus der Hölle Der langen Mühe .

Durch **Ein kleines literarisches Ereignis :**

Frecher Raub Aus der ZEITUNG .

Fertig ist die Laube .

DIE SCHWARZEN Esel im Paradies

- ein Märchen:

Das Land ist still. **Es gibt kein**
Raunen aus dem Wald.
ein kleiner Esel ist Zu Besuch
im Wunderland. Ein Mann [redacted]
Vorsicht, Lauf nach Haus, 13
schwarze ...

Eine weitere Möglichkeit, den Einfallsreichtum der Schüler anzuregen, besteht darin- wie in dem obigen Beispiel aufgezeigt wird- die Schüler mit einer bereits vorstrukturierten Geschichte zu konfrontieren, die in einzelnen Arbeitsgruppen weiterbearbeitet wird. Die Erfahrung hat gezeigt, daß recht unterschiedliche Geschichten daraus entstehen.
Ganz losgelöst von der Tatsache, daß die Kinder durch die Lektüre und Überprüfung der Zeitungen auf ihre Verwendbarkeit zur Zusammensetzung einer Geschichte gleichzeitig auch Verstehensleistungen erbringen, muß hier ebenfalls erwähnt werden, daß ihre sprachliche Kompetenz durch das Experimentieren mit den Wörtern und Sätzen sicherlich ebenfalls- wenn auch

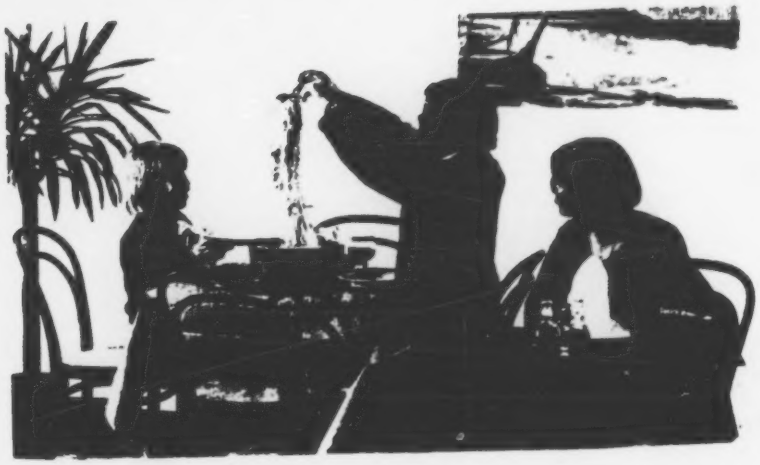
vielleicht nur minimal - gefördert wird.
Wichtig ist, daß der unterrichtende Lehrer nicht zuviel Zeit für diese Übungsform ansetzt, da sonst sehr leicht Demotivationserscheinungen auftreten können und die Freude an der spielerischen Gestaltung sicherlich nachlassen wird.

4) BILDERGESCHICHTEN

Bildergeschichten, ganz egal, ob es sich um Comics, Cartoons oder Fotoserien handelt, eignen sich hervorragend zum Geschichtenerzählen. Obwohl man meistens annimmt, daß eine solche Geschichte aufgrund ihrer Zusammensetzung offensichtlich nur eine Interpretation zulassen kann, wird man nach einigen Experimenten erstaunt feststellen, daß es ungeahnte Möglichkeiten gibt, Alternativen zu entwickeln.
Die folgende Geschichte, die der Zeitschrift „Spielen und Lernen " entnommen wurde[1] und die für unsere Zwecke ohne die erklärenden Bildunterschriften und ohne Titel präsentiert wird, kann ebenfalls in vielfacher Hinsicht von den Schülern selbst gestaltet werden:
Zunächst einmal können die Schüler einen Titel für die Geschichte finden.
Lernschwächere Schüler können damit beauftragt werden, lediglich den Verlauf der Handlung zu beschreiben, während Lernstärkere schon komplexere Aufgaben übernehmen können, wie z. B.:
Beschreibe die Handlung aus der Sicht eines der Beteiligten. Gib den Personen Namen, damit Du sie besser auseinanderhalten kannst.
Natürlich kann die Geschichte auch weitererzählt werden. Der Fantasie der Kinder darf hier keine Grenzen gesetzt werden.

---

1) Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit, September 1980, Seelze, 1980, S. 40-41.



BEST COPY AVAILABLE

Um die Aufgabe, anhand der Bilder eine eigene Geschichte dazu zu erfinden, noch etwas zu erschweren, können Geschichten dieser Art auch in der Abfolge verändert werden, wie dies bei der Fotoserie[1] auf der folgenden Seite der Fall ist. Obwohl man als Lehrer immer wieder vermutet, daß die Kinder zuerst ihr Hauptaugenmerk darauf richten werden, die ursprüngliche Reihenfolge herzustellen, registriert man des öfteren mit Erstaunen, daß die Schüler eine völlig unterschiedliche Ordnung herstellen und den Geschichten somit auch überraschende Wendungen geben.

1) Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit, Januar 1985, S.9, Seelze , 1985.

BEST COPY AVAILABLE

BEST COPY AVAILABLE

Hat man keine Bildergeschichte im klassichen Sinne zur Hand, so kann man sich leicht behelfen, indem man einen Comic nimmt und aus diesem die wörtliche Rede entfernt, wie dies auch im folgenden Beispiel geschehen ist.[1)]

In diesem Fall kann bei der Aufgabenstellung differenziert verfahren werden:

Zum einen können die Schüler natürlich selbst die wörtliche Rede in die Sprech- und Denkblasen einfüllen; zum anderen kann aber auch der Ablauf der Geschichte selbständig erzählt werden.

Selbstverständlich können die Schüler auch eigene Bildergeschichten anfertigen. Diese Aufgabenstellung bietet sich im Anschluß an die Behandlung solcher Geschichten im Unterricht auch durchaus an.

Da Comics und Bildergeschichten zum internationalen Leserepertoire von Jugendlichen gehören, kann hier ebenfalls ein großes Maß an Eigeninitiative und Kreativität vorausgesetzt werden.

In diesem Zusammenhang nehmen Schüler häufig den Vorschlag, alle Beiträge zu einem Sammelband für alle Klassenmitglieder zusammenzustellen, dankbar an.

---

1) Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit, August 1982, S.20-21, Seelze 1982.

5) FILME ALS AUSGANGSPUNKT FÜR ERZÄHLUNGEN

Authentische (deutsche) und nicht didaktisierte Spielfilme üben erfahrungsgemäß auf Schüler eine große Faszination aus. Daher können dieseauch als Ausgangspunkt für kreative Formen des Geschichtenerzählens verwendet werden. Bei dieser Vorübung zum freien Erzählen kommt es besonders in lernschwächeren Gruppen darauf an, Materialien zu verwenden, die aus möglichst vielen kleinen Episoden bestehen, die einerseits zur Kommentierung auffordern und die andererseits eine Ausschmückung ermöglichen.
Der nicht didaktisierte Spielfilm kann als Ausgangspunkt zur Einführung in eine Thematik verwendet werden. Nach einiger Zeit wird der Film inmitten der Handlung gestoppt und die Kinder erzählen selbständig den weiteren Verlauf.
Da es sich hier schon um eine relativ komplexe Übung handelt, empfiehlt es sich eventuell, Stummfilme zu Beginn zu verwenden, da die Schüler sich hier ausschließlich auf die bildliche Information konzentrieren und sie ihren eigenen Soundtrack oder ihre eigenen Dialoge entwerfen können.
Sicherlich kann auch jeder andere Film verwendet werden, wenn man den Ton abstellt und die Schüler auffordert, die Handlung zu beschreiben, die Gespräche für die einzelnen Szenen zu entwerfen oder das Geschehen aus der Sicht einer der handelnden Personen zu skizzieren.
Die Erfahrung hat gezeigt, daß -besonders bei der Verwendung von Kommödien - die einzelnen Arbeitsgruppen durchaus interessante Geschichten verfassen, wobei jede dieser kleinen Erzählungen sich deutlich von den anderen unterscheidet , obwohl man als Lehrer der Ansicht war, daß der Film(ausschnitt) offensichtlich doch nur eine Interpretation zulassen könnte.

6) DAS GERÄUSCHTONBAND

Mit seinem Hörspiel „The Revenge- A Radioplay for Sound" betrat der britische Autor Andrew Sachs Neuland.[1] Der Autor hat hier leicht identifizierbare und typische Geräusche in einen Handlungszusammenhang gestellt, der die Schüler aufgrund seiner Spannung zum Erzählen und Kommentieren auffordert.
Wie dem Hörspiel zu entnehmen ist, flieht ein Strafgefangener aus einem britischen Gefängnis. Er entkommt seinen Verfolgern, indem er in einen Fluß springt und schwimmend die nächste Stadt erreicht. Dort stiehlt er ein Motorrad und fährt zu einem Haus, in welchem er geduldig auf die Ankunft seines Opfers wartet. Sicherlich werden die Schüler den Handlungsverlauf mehr oder weniger identisch schildern. Allerdings läßt das Geräuschtonband aufgrund der vielen Details, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll, auch Abweichungen in der Interpretation zu. Der Phantasie der Schüler sind keine Grenzen gesetzt, d.h. sie werden durch die Verwendung von Materialien dieser Art zu Formen des kreativen Erzählens aufgefordert.
In Ergänzung zu Bändern wie „The Revenge" können Schüler und Lehrer auch eigene Geräuschbänder herstellen, die als Auslöser zum begleitenden Erzählen oder zur Beschreibung eines Ereignisses verwendet werden.[2] Dabei empfiehlt es sich, angefertigte Bänder und Hörspiele in den Gruppen auszutauschen, um so die Palette der Interpretationen noch erweitern zu können.
Zusätzlich können Hörspiele dieser Art auch dafür verwendet werden, die Kinder und Jugendlichen Illustrationen anfertigen zu lassen, die ihre Erzählung auch visuell greifbar werden lassen.

1) The Revenge, A Radioplay for Sounds-written by Andrew Sachs-BBC London. Das genaue Sendedatum liegt nicht vor.

2) Zur Anfertigung von Geräuschbändern können die Materialien der BBC hilfreich eingesetzt werden: BBC Records and Tapes, Catalogue of Sound Effect, Anforderung bei: BBC Enterprises Ltd., The Langham, Portland Place, London W1A 1 AA.
Viele ortsansässige Geschäfte verfügen (je nach Land) ebenfalls über sogenannte "Geräuschplatten- und -kassetten, die ebenfalls hilfreich eingesetzt werden können.

II)DIE ERGÄNZUNG VON GESCHICHTEN

1) LÜCKENGESCHICHTEN

Der Lückentext bedarf keiner ausführlicheren Erläuterung, da er im Fremdsprachenunterricht sehr oft Verwendung findet und von daher auch einen hohen Bekanntheitsgrad besitzt. Deshalb sollen hier auch nur kurz die Einsatzmöglichkeiten dieser Textsorte veranschaulicht werden.

Einerseits kann der Lückentext als Mittel zur Textreproduktion eingesetzt werden, indem lernschwächere Schüler aufgefordert werden, eine bereits gehörte oder gelesene Geschichte in Eigenarbeit selbständig zu rekonstruieren. Da jeder Lückentext lediglich Satzfragmente vorgibt, müssen die Schüler bei dieser Verschriftlichung oder Versprachlichung selbständig (in eigenen Worten) Teile ergänzen.

Zum anderen kann ein Lückentext auch so gestaltet werden, daß neue Wörter und Strukturen durch Illustrationen eingefügt werden und die Schüler selbständig die entsprechenden Termini eintragen müssen.[1)]

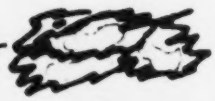
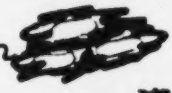
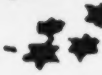
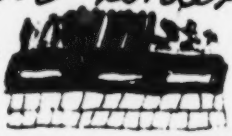
Erfahrungsgemäß übt diese Textsorte einen großen Aufforderungscharakter auf die Schüler aus, selbst ähnliche Geschichten zu erstellen, die von Mitschülern dann bearbeitet werden müssen.

Natürlich kann auch so im weiteren Verlauf verfahren werden, daß die Zahl der Illustrationen in einem Text erhöht wird, bezw. kann später dazu übergegangen werden, eine ausschließlich aus Illustrationen zusammengesetzte Geschichte zu entwerfen.

Ein Lückentext kann auch so eingesetzt werden, daß eine völlig unbekannte Geschichte ergänzt werden muß, d.h. die Schüler müssen aus den vorgegebenen Satzteilen den ungefähren Handlungsrahmen erkennen und dazu angeregt werden, die Fragmente sinnvoll zu ergänzen, so daß eine zusammenhängende Geschichte entsteht.

Vgl.:Es hat geschneit, S. 21 .

ES HAT GESCHNEIT

Der  ist . Dicke e ziehen über Land. Vom  fallen 1000 und aber-1000 Schnee-  . Die der biegen sich unter der -last. Am Rand der  steht ein riesiger Klumpen. Vielleicht stößt man, wenn man nach- auf ein . Am fahren viele er . Der ist zugefroren. Ein paar er laufen dort . Eine steht am . Sie denkt: „Wenn ich auch noch so klein wäre, könnte ich auch noch laufen." Zwei bauen im Hof einen .

Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit, Heft 12, Dezember 1981, S.30.

Diese Übungsform setzt sicherlich schon eine relativ hohe Kompetenz des Geschichtenerzählens voraus, so daß nur eine gute Lerngruppe damit beauftragt werden kann. Diese letztere Möglichkeit zeigt jedoch auch deutlich auf, daß ein Lückentext durchaus zum kreativen, freien und eigenverantwortlichen Erzählen führen kann, da hier die Flexibilität im Umgang mit Geschichten erhöht wird.

2) GESCHICHTEN MIT OFFENEM ENDE

Wie jeder sicherlich weiß, hören diese Art von Geschichten gerade im spannendsten Moment auf, um nach dem bekannten Prinzip der Fernsehserien an späterer Stelle fortgesetzt zu werden.
Diese Variante des Erzählens erfreut sich bei Schülern besonders großer Beliebtheit, da die Kinder ihrer Phantasie freien Lauf lassen können. Im Unterricht kann dies folgendermaßen konkretisiert werden:
Jeder Schüler fängt eine Geschichte an, die ein Mitschüler ergänzen muß. Beendet der Partner die jeweilige Geschichte nicht- oder wird dies ausdrücklich vorher vereinbart- so setzt ein Dritter die Erzählung fort.
Nach dem Prinzip des Kinderspiels „Stille Post" kann auf diese Art und Weise eine Vielzahl an Geschichten entstehen, die die nach ihrer schriftlichen Fixierung in einer Auswertungssitzung präsentiert werden kann.
Die Vorteile dieser Erzähltechnik sind evident. Zum einen sind die Schüler gezwungen, sich die Geschichte, bezw. deren Anfang vom Partner erzählen zu lassen, bzw. diese(n) zu lesen. Zum anderen erweitern die Jugendlichen ihre Sprachkompetenz, indem sie auf indirektem Weg von ihren Mitschülern lernen, ohne daß ihnen dieses direkt bewußt wird.
Eine weitere Möglichkeit besteht darin, allen Schülern den Anfang einer Geschichte auszuhändigen, um sie dann aufzufordern, diese selbständig weiterzu-

führen.
Nachdem alle Beiträge gesichtet worden sind, können die Ergebnisse mit dem Originalverlauf verglichen werden.
Als anregendes Beispiel soll hier die folgende Geschichte vorgestellt werden, die von einer Schülerin erfunden wurde und die direkt zur Fortsetzung einläd:

Das Märchen vom guten Kartoffelkönig

Es war einmal eine große Kiste Kartoffeln. Es waren schöne, dicke Kartoffeln in der Kiste, eine noch dicker als die andere. Auf einmal aber, da hat es in der Kartoffelkiste gerufen: „Ich will nicht aufgegessen werden, ich mag nicht aufgegessen werden! Ich bin doch der große Kartoffelkönig!".

Entnommen aus: Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit Oktoberheft 1985, S.19.

3) MÄRCHEN EINMAL ANDERS

Für die Verwendung von Märchen im Fremdsprachenunterricht spricht die Tatsache, daß diese den Jugendlichen mit Sicherheit bereits bekannt sind. Die klassischen Märchen können auf vielfältige Art und Weise aufgearbeitet oder sogar verfremdet werden.[1)]

Fordert man Schüler dazu auf, „Rumpelstilzchen" oder „Der Wolf und die sieben Geißlein"- um nur einige Beispiele zu nennen- aus einer anderen Perspektive zu schildern, so entstehen plötzlich fantastische Geschichten, wie „ Rumpelstilzchen in Hollywood", „Der Wolf und die sieben Halbstarken" oder anderes mehr. Wie ich in eigenen Unterrichtsversuchen erfahren habe, entwickeln sogar lernschwächere Schüler bei dieser Aufgabenstellung sehr viel Fantasie, bzw. sind sie dazu sehr wohl in der Lage, ausgezeichnete Persiflagen auf die bekannten Grimmschen Märchen zu verfassen.

Die folgende Geschichte mit dem Titel „Der Krokodilprinz" wurde von einem Jungen spontan verfaßt:

Der Krokodilprinz

Es war einmal eine junge Prinzessin. Den ganzen Tag lang spielte sie mit ihrem Ball. Eines Tages spielte sie in der Nähe eines Sumpfes. Plötzlich fiel ihr der Ball in das Wasser und er verschwand. Sie fing an zu weinen.Da sagte eine Stimme: „Weine nicht, wenn Du mich mit in den Palast nimmst, hole ich Dir den Ball zurück." Die Prinzessin drehte sich herum und sah ein großes Krokodil. Sie schrie. „ Habe keine Angst,"sagte das Krokodil. Aber die Prinzessin hatte große Angst. Das Krokodil holte den Ball und gab ihn der Prinzessin. Die Prinzessin rannte schnell in den Palast. „Warte auf mich, so schnell kann ich nicht." rief das Krokodil. Aber die Prinzessin wartete nicht. Zwei Tage später saß

1)In diesem Zusammenhang können die Publikationen des Goethe-Institutes erwähnt werden, die sich mit Märchen befassen:
Märchen,Goethe-Institut, München 1985
Märchen,Aufgaben und Übungen,Goethe-Institut, München 1985.

die Familie der Prinzessin beim Mittagessen. Plötzlich ging die Türglocke. Die Prinzessin öffnete die Tür. Da stand das Krokodil. Die Prinzessin schloß die Tür ganz schnell.
„Wer war das?" fragte der Vater. „Oh, das war der Diener, er hat nach seinem Motorrad gefragt," antwortete die Prinzessin. Plötzlich ging das Fenster auf und das Krokodil kam herein.
Da stand die Prinzessin auf und trat nach dem Krokodil. Plötzlich verwandelte sich das Krokodil in einen Prinz. Die beiden heirateten und waren sehr glücklich.

Das Froschkönigmotiv, welches dieser Geschichte ebenfalls zugrunde gelegt wurde, ist international bekannt, dennoch werden einigen Schülern immer Ideen fehlen, wie man eine eigene Geschichte, die diesen Grundgedanken persifliert oder verfremdet, entwerfen kann. Daher können Zeichnungen , wie sie im folgenden hier abgebildet sind, als Ausgangspunkt oder Anregung für eigene Geschichten verwendet werden:

Aber auch ganz alltägliche Dinge können plötzlich zum Inhalt eines Märchens werden, wie die folgende Geschichte beweist.[1)]

Die Zahnbürste

Es war einmal eine Zahnbürste,
die wollte keine Zähne
mehr bürsten.
»Bring mich in den Garten«, sagte
die Zahnbürste zum Kind.
»Ich will eine Blume sein!«
Das Kind nahm die Zahnbürste
und steckte sie ins Blumenbeet.
»Was soll denn das sein?« kicherten
die Blumen. »Ein Kaktus vielleicht?
Einer mit weißen Stacheln?«
Aber die Blumen, die die Zahn-
bürste von hinten sahen, riefen:
»Ein Kaktus? Nie im Leben.
Hinten hat das Ding keine Borsten,
sondern eine rote Glatze und
einen langen roten Hals!«
»Leg mich ins Gras«, sagte die
Zahnbürste zum Kind. Da legte
das Kind die Zahnbürste ins Gras.
»Was soll denn das sein?« riefen
die Käfer. »Ein Igel vielleicht?
Einer mit weißen Stacheln?«
Aber die Biene, die über dem
seltsamen Ding kreiste, summte:
»Ein Igel? Nie im Leben. Von oben
sieht man, daß das Ding einen
glatten roten Schwanz hat!«
Da merkte die Zahnbürste, daß sie
weder eine Blume noch ein Tier
sein konnte. Jetzt wollte sie wieder
eine Zahnbürste sein.
»Hol mich ins Haus!« sagte die
Zahnbürste zum Kind.
Aber da kam die Mutter und sagte:
»Eine Zahnbürste, mit der du im
Garten gespielt hast, kann man
nicht mehr verwenden!«
Und dann warf sie die Zahnbürste
in den Mülleimer!

1) Spielen und Lernen, Beilage Spiel mit, S.25, März 1985.

BEST COPY AVAILABLE

Darüberhinaus können Illustrationen, die sogenannte „typische" Märchenfiguren in einer anderen Umgebung oder einem anderen Zusammenhang zeigen, ebenfalls ideal dafür genutzt werden, Schüler zur Anfertigung eines eigenen Märchens anzuregen.(siehe unten)
Obwohl alle Schüler das gleiche Ausgangsbild für ihre Geschichte verwenden müssen, wird die Auswertungssitzung mit großer Sicherheit demonstrieren, daß auch in diesem Fall sehr unterschiedliche Geschichten entstehen.

Aus:Die Zeit, Zeitmagazin, Nr.49, 28.11.86.

Viele Märchenbücher enthalten ausgezeichnete Illustrationen, die- aus ihrem Zusammenhang herausgelöst- hervorragend für das Geschichtenerzählen verwendet

und eventuell sogar zu einer Bildersequenz zusammengesetzt werden können.
Sicherlich stellt diese Übung hohe Anforderungen an die Schüler, im Rahmen eines binnendifferenzierenden Angebotes kann jedoch davon ausgegangen werden, daß lernstärkere Schüler durchaus in der Lage sein werden, solche Bilder in einen Gesamtzusammenhang zu stellen.

III ASSOZIATIONSÜBUNGEN

1)DIAREIHEN UND GESCHICHTEN

Die-Reihen, die eigentlich thematisch gebunden sind und vielleicht eine deutsche Stadt oder - als Begleitmaterial- ein literarisches oder politisches Thema illustrieren, lassen sich auch zweckentfremden und für das Geschichtenerzählen verwenden.
Während eines Unterrichtsversuches wurden z.B.solche Reihen, die als Film-Strips in einem American Studies Media Centre in Deutschland ausgeliehen werden konnten, als Auslöser für Geschichten verwendet.[1] Ursprünglich waren die verwendeten Bilder als Begleitmaterial zu einer Unterrichtseinheit über Edgar Allan Poe gedacht. Die Verwendung unter narrativen Gesichtspunkten zeigte jedoch, daß Illustrationen dieser Art bei Schüler äußerst produktive und kreative Assoziationen auslösen. Wer über diese Resourcen nicht verfügen kann, der sollte seine privaten Urlaubsdias auf ihre Brauchbarkeit hin überprüfen, denn auch diese Fotos lassen sichplötzlich unter ganz anderen Gesichtspunkten und Perspektiven für das Erzählen einsetzen.
Der Einsatz von Fotos ruft sicherlich auch die Nachahmung bei den Schülern hervor, die ihrerseits bei der Durchsicht eigener Fotos sicherlich fündig werden und eigene Geschichten entwerfen werden.

---

1)Verwendet wurden Materialien des American Studies Media Centre Giessen;Vgl. dazu:R.E.Wicke,„Storytelling im Englischunterricht," in:L.Bredella/M. Legutke-Schüleraktivierende Methoden im Fremdsprachenunterricht, Bochum 1985, S.126-133.

Bei der Verwendung von Diareihen empfiehlt sich ein arbeitsteiliges Verfahren, da jeder Mensch Bilder völlig unterschiedlich interpretiert. Es sollten möglichst viele Kleingruppen gebildet werden, die alle den gleichen Strip oder die gleiche Reihe als Ausgangspunkt verwenden. Erneut wird mit Sicherheit festgestellt werden können, daß trotz der gleichen Ausgangsvoraussetzungen unterschiedliche Geschichten mit individueller Aussagekraft entstehen werden.

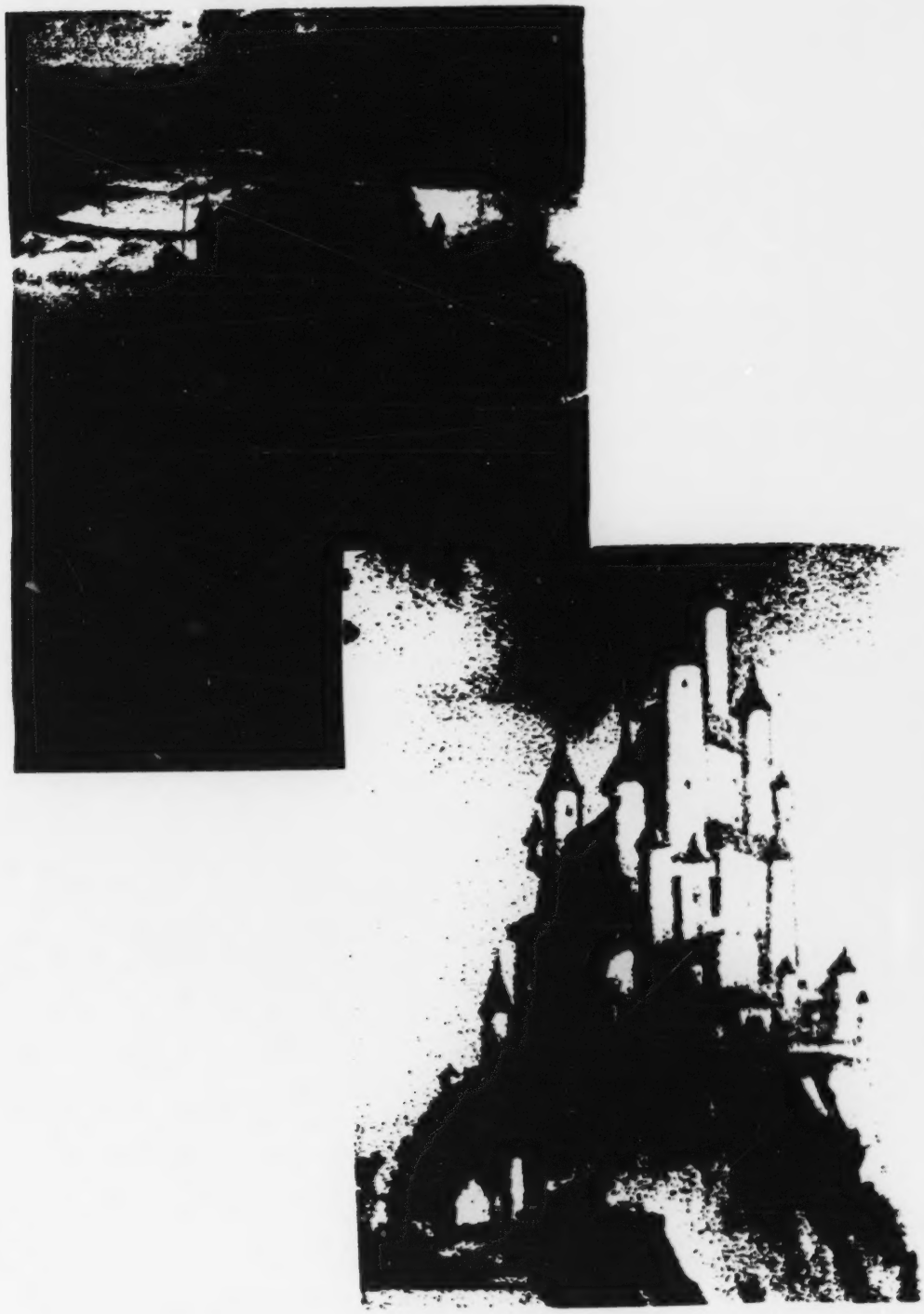
2)EINZELBILDER

Obwohl in der hier vorgestellten Katalog an Möglichkeiten des Erzählens keineswegs hierarchisch verfahren werden muß, ist es offensichtlich, daß das freie Geschichtenerzählen - ausgelöst durch eine einzelne Illustration- erst nach intensiver Vorübung erfolgen kann, d.h. die Schüler müssen bereits mit den Erzähltechniken und - strategien, die für die Arbeit mit Fotos und dergleichen mehr notwendig sind, genauer vertraut sein.
Ähnlich wie die Bildersequenz löst auch die einzelne Illustration bei jedem Kind unterschiedliche Assoziationen aus. Durch entsprechende Spontaneität und Flexibilität in der Anfertigung von Geschichten können hier auch eine Vielzahl von Erzählungen entstehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein Foto, eine Anzeige, einen Druck handelt oder ob eine Collage verwendet wird.
Das folgende Beispiel verdeutlicht, wie verfahren werden kann:

Der Bär träumt von...?

Entnommen:Spielen und Lernen;Beilage Spiel mit, Aug.83, S.17.

Auch die beiden Bilder, die einer Werbeanzeige für Österreich entnommen wurden, sind durchaus zum Erzählen geeignet:

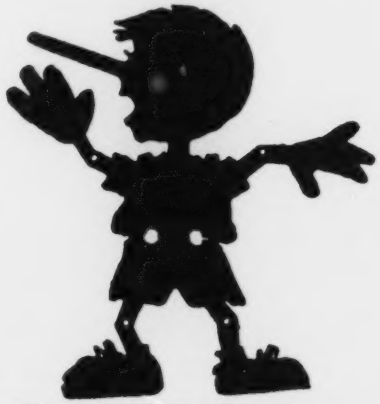


Entnommen: Zeit-Magazin, Nr. 18, 24. April 1987.

BEST COPY AVAILABLE

Clip and Save - This Ad Appears One Time Only

FOR THE CHILD IN US ALL



Stage Polaris

Subscribe Now
For a Brochure
Phone 432-9483

4 plays for $16
FOR CHILDREN AGE 3 TO 7

Starry Time Theatre

This first taste of the theatre is a gentle and uniquely special event. Actors greet and make the young audience comfortable in the cozy de Branscoville Theatre in Old King Edward School, 8525 101 St..

Small Change Theatre's **Wings**
October 2 - 25
A clown show!

Mrs. Oodle-Noodle and Santa
by Florence Novelli
November 27 - Dec. 20
An uproarious Christmas at Mrs. Oodle-Noodle's!

The Rainbow Box
by Brian Way
February 5 - 28
Without the help of the audience, the rainbow will die.

King Midas and the Golden Touch
by Willard Simms
April 8 - May 1
The well known fairy tale. King Midas is too greedy for his own good.

3 plays for $15
FOR CHILDREN AGE 5 TO ADULT

Family Theatre

(not for children under 3 years of age)

An important step between young children's theatre and adult theatre, Family Theatre is for older children age 5 to adult. This year's exciting season of magical musicals is bound to delight audiences at the Student Union Building Theatre, 89 Ave. and 115 St.

Punch and Judy
by Aurand Harris
October 16 thru 18
In this rollicking comedy Punch sings, dances, and slapsticks his way through life

The Cat in the Castle
by Bill Solly
Dec. 18 thru 20
This is the children's musical that ran Off-Broadway for three years!

Pinocchio
by Maurice Breslow
March 11 thru 13
An exuberant musical adaptation of the classical tale.

Last year Stage Polaris Sold Out.
Subscribe Now by VISA or MASTERCARD.

Clip and Save - This Ad Appears Once Only

FOR THE STUDENT IN US ALL

Stage Polaris Academy of Drama

FOR CHILDREN AGE 4 TO ADULT

Theatre Arts Package

Our core classes for children age 8 to 17. The package is designed to provide a broad theatrical background. Classes move quickly, maintaining interest.

Adult Drama

For the adult interested specifically in Drama. Skills will be developed through improvisation and script work.

Adult Musical Theatre

Music theatre is a unique performance style. The combination of dance, drama and music provides the student with a challenge and fun.

Drama for Dancers

Dancers need dramatic skills. These classes aim to develop further a dancer's performing ability.

Creative Drama

For children age 4 to 7. Classes aim to assist the very young in unfolding their creative potential through exposure to drama.

All students will participate in one class presentation per year.

New! Student Productions

Students need an opportunity to perform. In 1988 we will be offering students in the Academy of Drama an opportunity to perform in real plays. Only academy students will be eligible to audition for parts.

PHONE 432-9542
FOR OUR BROCHURE AND REGISTRATION INFORMATION

Academy of Drama
8525 101 St. Edmonton AB

621

3) DIE ERSTELLUNG VON COLLAGEN

Bei der Anfertigung von Collagen kann folgendermaßen verfahren werden:
Schüler und Lehrer bringen alte Illustrierten, Magazine, Zeitungen und Werbeprospekte mit, die in einer kurzen Vorbereitungssitzung auf brauchbare Illustrationen hin überprüft werden.
Alle geeigneten Bilder oder Bildteile werden in einen Pool gegeben, aus dem sich die Arbeitsgruppen oder Partnerpaare bedienen können.
In der nächsten Phase erstellen die Schüler unterschiedliche Collagen, die dann einer anderen Gruppe- nach Anfertigung einer eigenen begleitenden Erzählung- mit der Aufforderung übergeben werden, eine eigene Geschichte dazu zu verfassen.
Natürlich können Lehrer und Schüler auch gemeinsam Collagen erstellen, bzw.parallel dazu eine Geschichte entwickeln. Hat man sich erst einmal in diese Thematik eingearbeitet, so wird leicht erkenntlich, welch ungehobene Schätze mit Hilfe von Collagen ans Tageslicht gebracht werden können.

BEST COPY AVAILABLE

4) STICHWÖRTER ALS HILFE

Da die Schüler hier spontan auf einige Stichwörter reagieren und eine Geschichte (schriftlich/mündlich) aus diesen Wörtern entwickeln sollen, müssen Grundkenntnisse des Erzählens in der betreffenden Lerngruppe bereits vorhanden sein.
Selbst eine scheinbar sinnlose Anhäufung von Wörtern, wie sie im folgenden aufgezeigt wird, kann von den Jugendlichen durchaus phantasievoll in einen Zusammenhang gestellt werden. Sicherlich wird die Sprachrichtigkeit nicht immer perfekt sein, jedoch sollte sich der unterrichtende Lehrer/die unterrichtende Lehrerin dessen bewußt sein, daß Kreativität, Spontaneität und vor allem Spaß am Erzählen und im Umgang mit der Fremdsprache hier im Vordergrund stehen. Ein Insistieren auf grammatischer Perfektion würde sicherlich der Motivation der Schüler, die sich auf diese Herausforderung einlassen, abträglich sein.
(Grammatik und Sprachrichtigkeit haben unbestritten ihren Stellenwert, diese sollten jedoch an anderer Stelle ausführlicher berücksichtigt werden).
Unterrichtstechnisch kann so verfahren werden, daß der Lehrer die ersten(vier?) Stichwörter nennt, worauf die Schüler spontan Geschichten erzählen. Darauf können die Jugendlichen selbst auch anderen Gruppen Stichwörter nennen und diese auffordern, in ähnlicher Weise zu verfahren.

RADIO
EISWÜRFEL
URLAUB
MUTTER

5) Musik und Stories

Musikstücke oder Teile daraus lassen sich ebenfalls sehr gut zum Geschichtenerzählen verwenden. Jeder Lehrer verfügt über eine Schallplatten- oder Kassettensammlung. Bei genauerer Überprüfung wird sich sicherlich herausstellen, daß dort viele Stücke zu finden sind, die sich für Assoziationsübungen eignen. Es muß nicht unbedingt immer Smetanas „Moldau" sein, die hier zu Rate gezogen wird- obwohl solche klassischen Musikstücke auch ihre Eignung besitzen- auch modernere Songs o.a.m. können entsprechend verwendet werden.
Hier soll lediglich als ein Beispiel „The Fall of the House of Usher" von Alan Parson's Project angeführt werden, da hier auch mit zahlreichen Soundeffekten gearbeitet wird, die eine Interpretation und Umsetzung in eine Story erheblich erleichtern.[1)]
Sicherlich lassen sich auch entsprechende Stücke "neu komponieren", d.h. man kann aus verschiedenen Musikstücken ein neues zusammenzusetzen, das entsprechend als Ausgangspunkt für Erzählungen verwendet werden kann. Diese Aufgabe kann natürlich auch von Schülern in Angriff genommen werden.

---

1) The Fall of the House of Usher, Alan Parson's Project, aus: Tales of Mystery and Imagination, 20th Century Records, No 6370/240.

6) GEGENSTÄNDE ALS AUSLÖSER

Ein mitgebrachter Gegenstand, über den eine Geschichte erzählt wird, fesselt die Aufmerksamkeit der Zuhörer. Je skuriller der Gegenstand, desto besser für die jeweilige Geschichte. Mario Rinvolucri behandelt dieses Thema ebenfalls in seiner sogenannten „Spoof Story".[1] Bei dieser Form der Erzählung kommt es darauf an, so lange wie möglich ernst zu bleiben, damit die Schüler erst langsam erkennen, daß der scheinbar authentische Sachverhalt „erlogen und erstunken ist.

Bei einem Unterrichtsversuch wurde der Grundgedanke von Rinvolucri übernommen und ein Stein als Auslöser für eine Geschichte verwendet. Mit Hilfe alter Urlaubsdias erzählte ich Schülern einer siebten Klasse, daß dieser Stein sehr gut als ein „Würzstein" für Speisen verwendet werden könnte. Bewußt achtete ich darauf, daß jeder Schüler den grünlich schimmernden Stein ausführlich begutachten konnte. Ganz verwegene Jugendliche leckten sogar an dem Stein, um seine Eignung als „Würzstein"zu überprüfen. Während des gesamten Vorganges zeigte ich Bilder aus Marokko, mit denen ich sowohl Kaufvorgang, als auch Anwendung zu illustrieren bestrebt war. Erst nachdem ich zu Mitteln der Übertreibung griff, indem ich dem Stein andere wundertätige Dinge zuschrieb(Verwendung als Schlafmittel uam.) dämmerte es den Schülern.

In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die jeweilige Lerngruppe aufzuteilen, um den Schülern, die der Lügenstory zuhören, die Möglichkeit zu geben, für die Restgruppe, die vielleicht eine ganz andere Geschichte erzählt bekommt, ebenfalls Lügengeschichten erzählen zu können.

Aber es muß nicht immer unbedingt eine wahrhaft „phantastische" Geschichte sein, die vorgetragen wird.

In diesem Zusammenhang kann ein Vorschlag von Barry

1)Morgan/Rinvolucri:Once Upon A Time,S.80 ff.

Jones aufgegriffen werden, der Schüler einfach in Papierkörben kramen lässt und sie dazu veranlasst, die mitunter nur schwer zu identifizierenden Gegenstände, wie z.b.halbe Eintrittskarten, Rabattmarken oder Verpackungen und Etiketten, auszutauschen und einen Gesamtzusammenhang herzustellen, indem sie diese Dinge beschreiben und mutmaßen, woher sie stammen.[1)]

Eine Eintrittskarte allein sagt wohl kaum etwas aus darüber, was der Inhalt des Theaterstückes oder des Filmes gewesen ist. Auch hier können Schüler ein weites Betätigungsfeld für ihre kreativen Vorschläge finden.

---

1)Barry Jones, Contacts sans voyages, erhältlich in: Hess.Institut f.Lehrerfortbildung, LG 86/17/002 Praktisches Lernen im Fremdsprachenunterricht, 21.4.-25.4.1986, Hess.Institut für Lehrerfortbildung, Hauptstelle Reinhardswaldschule,3501 Fuldatal, West-Deutschland.

IV SPONTANES ERZÄHLEN

1) Die Kreisgeschichte

Die hier beschriebene Erzähltechnik setzt schon eine hohe Kompetenz im Umgang mit Storytelling voraus, da die Schüler hier sehr flexibel und vor allem spontan reagieren müssen.
Die Schüler und der Lehrer sitzen im Kreis, ein Schüler beginnt eine Erzählung und hört nach einigen Sätzen auf. Der Nachbar übernimmt und spinnt den Faden weiter. Jeder Schüler muß einen Teil dazu beitragen. Es erscheint angebracht, diese Geschichten auf Tonband aufzunehmen, um sie dann im Zusammenhang reproduzierbar zu machen. Der Vorteil dieser Technik liegt auf der Hand: Während des Erzählens können die Schüler bereits (während der Nachbar noch spricht) ihren Teil der Story vorentwerfen und anschließend vortragen.

2) Fang den Ball

Die oben erwähnte Technik kann noch intensiviert werden, indem die Schüler nicht nach derReihe erzählen, sondern indem sie sich gegenseitig einen Tennisball zuwerfen und derjenige, der den Ball fängt, mit der Erzählung fortfahren muß.
Es ist offensichtlich, daß die Schüler schon sehr sicher im Erzählen sein müssen, bevor sie an Übungen der hier beschriebenen Art herangeführt werden können. Die Erfahrung hat jedoch gezeigt, daß diese spielerische Form des Erzählens gerade bei 7. und 8. Klassen auf sehr viel Gegenliebe stößt, da hier Bewegung in den Unterricht gebracht wird.

V WRITE YOUR OWN STORY

1) Die Themenvorgabe

Wie aus dem Titel hervorgeht, sollen die Schüler zu einem bestimmten Thema oder Gebiet selbständig Geschichten verfassen können. Die Vorgabe eines Themas ist dann angebracht, wenn davon ausgegangen werden kann, daß die Schüler nicht in der Lage sein werden, selbständig Geschichten zu verfassen. Hier sollen zwei Möglichkeiten der Themenvorgabe aufgezeigt werden, wobei jedoch diese Möglichkeiten sicherlich noch beliebig erweitert werden können.

Lieutenant Kojak ist vielen Schülern aufgrund ihrer Fernsehgewohnheiten mit Sicherheit bekannt.Daher dürfte es den Schülern nicht zu schwer fallen, sich entsprechend auf diese Aufgabe einzustellen.Die Aufgabenstellung deutet an, daß die Schüler karikativ tätig sein sollen, was erfahrungsgemäß auch stets dankbar angenommen wird.

Eine weitere Möglichkeit der Themenvorgabe wird durch diese Ausschnitte aus einem Werbeprospekt der Wookey Hole-Caves in Somerset aufgezeigt. Die auf dem Besen reitende Hexe deutet an, daß die Schüler eine Geschichte schreiben oder verfassen sollen, die sich an der Märchenwelt orientiert. Dabei können die Schüler gleichzeitig die Collage fortsetzen.

Natürlich kann das Kaleidoskop der Themenvorgabe auch dadurch veranschaulicht werden, indem der jeweilige Lehrer von der Möglichkeit Gebrauch macht, Titel an der Tafel (OHP) zu fixieren, zu denen die Schüler Geschichten schreiben oder erzählen:

VI DIE FREIE ERZÄHLUNG

Hier sollen die Schüler dazu befähigt werden, in freier Erzählung und ohne Hilfsmittel jeglicher Art Geschichten erzählen zu können. Wie aus den abgedruckten Vorschlägen der Vorbereitung zum freien Erzählen zu ersehen ist, muß jedoch auch -ähnlich wie im Theaterspiel- auf Sprechgeschwindigkeit, Mimik, Gestik und dergleichen mehr geachtet werden, damit der Vortrag möglichst wirkungsvoll ist.[1)]

Diese Form des Storytelling hat nicht nur unterhaltenden Wert, vielmehr kann hier erreicht werden, daß die Schüler eine größere Sicherheit im Umgang mit der fremden Sprache erreichen, bezw. daß sie durch das gemeinsame Erlebnis des freien Vortrages in der Lerngruppe auch voneinander lernen.

1) Die auf S. 53 abgedruckten Vorschläge zum Storytelling stammen zum Teil aus: Morgan/Rinvolucri, Once Upon A Time, S.5-8.

NEUN REGELN DES ERZÄHLENS

1. ERZÄHLEN SIE EINE GESCHICHTE IMMER OHNE NOTIZEN ZU KONSULTIEREN.
   ERZÄHLEN STATT ABLESEN!!!
2. MACHEN SIE SO OFT WIE MÖGLICH GEBRAUCH VON MIMIK UND GESTIK.
3. PASSEN SIE IHRE ERZÄHLGESCHWINDIGKEIT DEM INHALT DER GESCHICHTE AN.
4. PASSEN SIE IHRE LAUTSTÄRKE DES ERZÄHLENS DEM INHALT DER GESCHICHTE AN.
5. LEGEN SIE PAUSEN EIN, DAMIT DIE SCHÜLER ZEIT ZUM ÜBERLEGEN HABEN UND DAMIT DIE SPANNUNG DER ERZÄHLUNG ERHÖHT WIRD.
6. WÄHLEN SIE IHREN STANDORT WÄHREND DER ERZÄHLUNG:
   VOR DER LERNGRUPPE
   IM KREIS SITZEND
   ERHÖHT SITZEND.
7. STELLEN SIE SO OFT WIE MÖGLICH BLICKKONTAKT MIT DEN ZUHÖRERN HER.

8. ERZÄHLEN SIE DIE GESCHICHTE STETS FÜR DIE ZUHÖRER, NICHT ABER UM DER GESCHICHTE WILLEN

9. WÄHLEN SIE NUR GESCHICHTEN AUS, DIE IHNEN SELBST FREUDE MACHEN.

COPYRIGHTS:

Folgenden Firmen, Verlagen und Einzelpersonen sind wir fuer die Erteilung der Abdruckrechte zu Dank verpflichtet.

- VON DER FRAU, DIE EINE GROSSE FLASCHE KAUFEN WOLLTE: Copyright (c) 1968 by Heinrich Hannover, aus dem Buch "Das Pferd Huppdiwupp", erschienen bei rororo Rotfuchs Hamburg, mit Genehmigung der literarischen Agentur Liepman AG, Zuerich.

- Max Hueber-Verlag, Muenchen: Mrs. Peters.

- Velber-Verlag, Seelzer: SPIELEN UND LERNEN, s. einzelne Zitate im Text.

- Zeit-Verlag: G. Buccerius, Zeitmagazin Nr. 49.

- B. Sittig, Edermuende: DER BAER TRAEUMT VON ...?

- Stage Polaris: 2 Advertisements im Edmonton Examiner 30. August 1987